Mensile Anno II - N. 12

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - PIERO
2 - BITE BACK
3 - FACEBALLS
4 - BOSCO SPAZIALE
5 - TIRO A SEGNO
6 - L'ARMA SACRA
7 - NET
8 - F 104 II
9 - WARLORD WAR
10 - DRIVING SCHOOL
11 - NICCO MECCA
12 - CRAK CRAK
13 - INSPECT
14 - VASI
15 - LEOPARD
16 - BITTER
17 - SIUMEBO
18 - THE WALLS
19 - IL GALLO
20 - POLE AND BLOOD
21 - SKY CRAPERS
22 - BILLY BEER
23 - BATTAGLIE STELLARI
24 - L'EROE VOLANTE
25 - XIFIRRIS
26 - APPLE EATER
27 - BASEBALL GAME
28 - SAMURAI WARRIORS
29 - ZONA ZERO
30 - IRON MAN

GIOCHIAMO INSIEME?

Ve lo chiediamo noi della redazione che dopo tanta fatica fatta per trovare 30 bellissimi giochi da proporvi sulla cassetta, abbiamo il desiderio di passare qualche ora a divertirci. Allora cosa c'è di meglio di Break Thru o di Street Surfer, due maniere molto diverse ma altrettanto convincenti di far passare le ore senza troppo pensare? Se invece siete di quelli che volete a tutti i costi spremervi le meningi allora Archon fa per voi! Chi passa il tempo in giro per le sale da bowling e i bar provi invece con Tapper e "180": serve mira, precisione e voglia di divertirsi. Ve l'avevamo detto, no?

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

PIERO



Il nostro amico Piero è innamorato e sa che fuori dalla scuola lo attende la sua bella per una passeggiata in campagna. Aiutalo a destreggiarsi nell'aula scolastica prima, dove dovrà prendere tutti i cuori per formare la parola esci, e nei laboratori scolastici poi, dove dovrà spegnere tutti i monitor sui quali appaiono i cuori per poter alla fine uscire dalla scuola e correre dalla sua ragazza. Ma attento, perché il professore o altri insegnanti sono in agguato e cercheranno in ogni modo di impedirti di portare a termine il tuo desiderio. Cerca quindi di usare ogni mezzo per ostacolarli.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BITE BACK

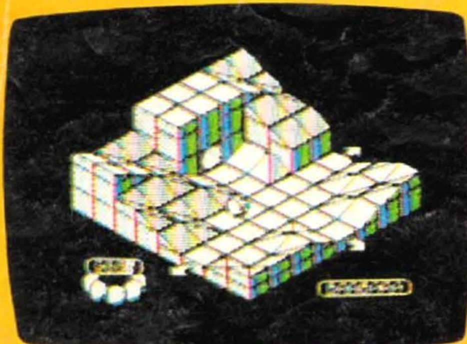


Venuti da una estrema spirale della galassia, animati da spirito di conquista, i malvagi Vortron hanno attaccato la terra e dopo lunghi mesi di strenua difesa sta per giungere il momento critico della capitolazione e della resa. Ma durante questo tempo, nei segreti cantieri spaziali di Titano, gli ingegneri terrestri hanno realizzato il Bite Back una superpotente nave da guerra capace forse di ribaltare le sorti della guerra. Tu, dopo un durissimo addestramento sei stato posto alla guida del potente mezzo e hai finalmente raggiunto l'ammiraglia nemica. Sottoposto al micidiale fuoco nemico, dovrai, sfruttando tutte le risorse a tua disposizione, raggiungere il cuore del comando nemico e distruggere con esso il mortale pericolo che grava sul tuo pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FACEBALLS



Siamo sul pianeta di Papalla. La vita del nostro amico insegnante è stata abbastanza tranquilla fino al giorno in cui ebbe la malaugurata idea di portare i suoi scolari a visitare le pianure di Ballistone. In questo immenso deserto, infatti, gli sciagurati scolari, per non aver ascoltato le raccomandazioni del loro educatore, si sono persi. Ora il tuo compito consisterà nel girare a destra e a sinistra per ritrovare gli studenti, il nome di quello che ti è più vicino ti sarà indicato sullo schermo. Inoltre, come se non fosse già difficile rintracciare tutti prima che cali il sole, ovunque si nascondono insidie e pericoli, come massi cadenti o pietre rotolanti. Ricorda che tu potrai muoverti da solo, mentre i tuoi ragazzi dovranno essere spinti all'uscita.

JOYSTICK PORTA 2

P	alto
L	basso
Z	sinistra
X	destra
Q	riporta all'inizio schema
RESTORE	fine gioco
RETURN	inizio gioco

BOSCO SPAZIALE



Con Giampiero andrete in un bosco spaziale attraverso sette livelli, affrontando strani animali, rocce, burroni e mille altri pericoli. Accumulerete punti raccogliendo i porcioni, deliziosi funghi spaziali che purtroppo crescono nei punti del bosco più difficili da raggiungere. Per condurre a termine questa affascinante ed avventurosa caccia al fungo dovrete saltare i burroni ed evitare gli esseri ostili che popolano il bosco spaziale, contro i quali non potrete fare assolutamente niente. Quindi preparatevi a sfoderare riflessi degni di un giocatore professionista!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	settore/inserire pausa
F3	nemici/disinserire pausa
F5	livello difficoltà
F7	colore del fondo

TIRO A SEGNO



In una fredda sera d'inverno in Scozia cosa può esserci di meglio di una divertente partita a freccette nel pub con gli amici? Davanti al classico bersaglio del tiro a segno potrai giocare da solo o in coppia centrando con abilità i vari settori colorati con punteggi diversificati. Avrai a disposizione 3 tiri e la somma dei loro risultati decreterà il vincitore. Per eseguire un abile tiro prendi la mira muovendo la joystick nelle varie direzioni e premi fuoco nel momento in cui il dardo ha la punta rivolta verso l'alto. Quanto più sarai accurato in questa operazione, tanto più preciso risulterà il tuo tiro.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1-2 giocatori

L'ARMA SACRA

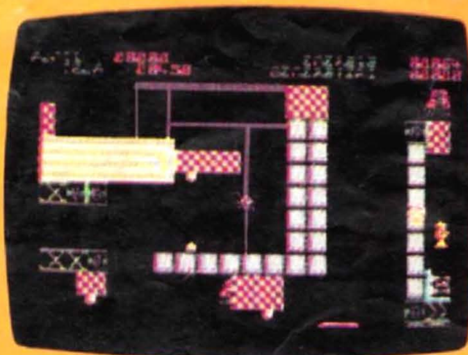


Nel 2086 la Terra fu distrutta da una guerra nucleare. Dopo alcuni secoli su di essa riprese la vita ed emerse una razza rinnovata e fortificata. Purtroppo un giorno arrivò dal cielo un'invasione aliena: l'attacco fu crudele e micidiale. Ben presto gli invasori sottomisero l'intera popolazione e cominciarono a regnare sulla Terra dalla loro fortezza all'interno del vulcano. Tu sei Aron, l'ultima speranza dell'umanità contro i tiranni. Devi sfidare gli orrori della foresta incantata per trovare la sacra armatura, scoprire le magie che essa possiede ed infine distruggere la fortezza dei tiranni. Ricorda che l'armatura rende invulnerabile chi la indossa e dà una micidiale potenza di attacco; tuttavia per renderla efficace dovrai recuperare vari pezzi come celle energetiche, mine, repulsore di particelle negative, raggio pulsante, anti-gravità, tuta antiradiazioni.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SU	salto in alto
GIÙ	raccolta oggetti
MOTO + SPARO	salto laterale
FERMO + SPARO	lancio pietra
Q	fine partita

NET



Nel mondo di Aratrix i ragni erano da sempre in lotta con le tarantole, ma purtroppo questa volta hanno perso la battaglia finale e sono stati relegati nel labirinto dei bassifondi della città a sorvegliare la centrale elettrica. Tu impersoni uno di questi guardiani che deve difendere ad ogni costo la zona a lui assegnata, pena la morte. Ma tutto non sarà così facile, potrai difenderti sparando a destra e a manca, colpendo tutto quanto si muove: missili, navette aerospaziali, alieni. Ricorda inoltre che per continuare a sopravvivere dovrai ogni tanto recarti ai generatori di energia per fare rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa on/off

F 104 II°



Quando anche le ultime barriere contro il nemico sono cadute l'ultima speranza rimane il caccia atomico. Abbiamo cento missili a disposizione per abbattere elicotteri, batterie antiaeree e dispositivi di disturbo radar. Lo dobbiamo fare tenendo da conto la benzina avio e la scorta di missili. Guai poi se la nostra base viene danneggiata.

JOYSTICK PORTA 1

1	scale
←	scende
2	destra
CTRL	sinistra
SPAZIO	fuoco
C=	pausa/prosegue

Questo gioco è basato ancora su una macchina da inseguimento che a sua volta sembra essere stata basata su Spy Hunter. Non totalmente originale, lo ammetto, ma rimane un inseguimento dannatamente valido su qualsiasi tipo di terreno.
L'idea del gioco è che il combattente più rivoluzionario, il PK430, è precipitato al di là delle linee nemiche.

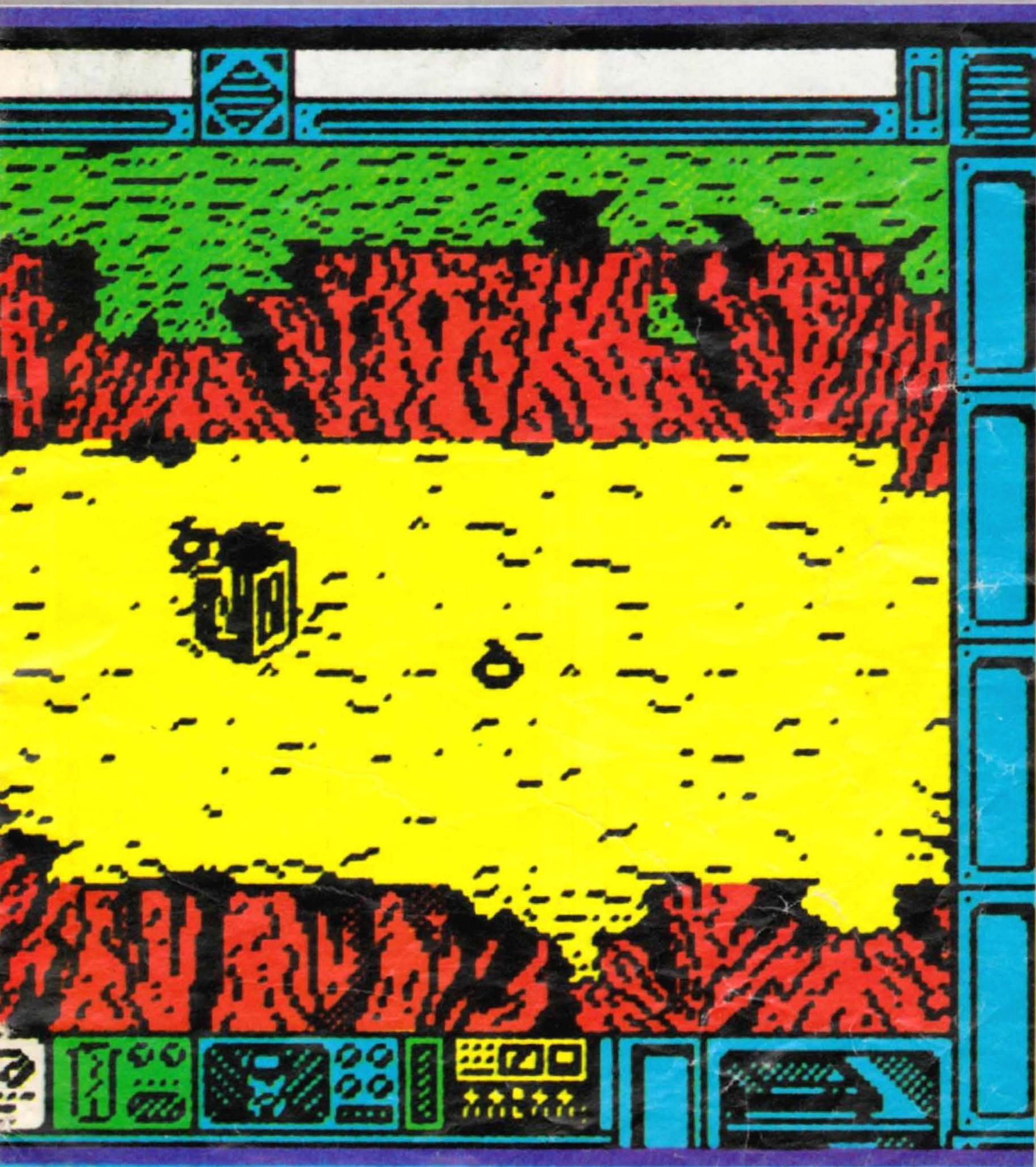
BREAK THRU

Il tuo obbiettivo è quello di guidare in mezzo a qualsiasi tipo di difese nemiche per raggiungere il progetto. Poi... beh, non sono sicuro, poiché non sono andato particolarmente avanti in questo gioco.
La grafica è bella, il movimento da sinistra a destra è abbastanza dolce. Lo schermo è presentato lateralmente, e un tentativo in profondità non risulta essere così piatto come tu ti aspetti, poiché è possibile muoversi dentro lo schermo premendo sul joystick.
Sembra che ci siano alcuni problemi di colore, che diventa orribile quando si salta sopra una gigantesca pila di rocce, facendo diventare la tua macchina di un rosso orribile.
Gli ostacoli si presentano in diversi modi. Ci sono piccole rocce (almeno, credo che siano rocce) che fanno danni ingenti alla tua macchina, lanciafiamme, elicotteri, carri armati e jeeps. Tutti questi oggetti sono davvero molto pericolosi e potrebbero finirti con una semplicità sorprendente.
Un fatto leggermente più sconcertante è che le strade che percorri a volte sono interrotte da un gigantesco buco situato nel bel mezzo, o da una pila di massi davanti a te. La tua unica possibilità è premere la barra dello spazio e lanciare la tua supermobile nell'aria. Questa parte è un po' ridicola ma del resto è l'unica via d'uscita da questta situazione disperata.
Tu puoi controllare la tua macchina muoven-



do il joystick a sinistra o a destra, rispettivamente per decelerare e accelerare, oppure su e giù per rimanere nello schermo o per uscirvi. "Fire" sta per fuoco e lo spazio per saltare.
Il gioco è in quattro sezioni, ognuna descritta su una mappa, che dà una veduta generale del gioco. Come procedi le cose diventano sempre più difficili. I buchi nella strada diventano più frequenti, ometti armati fino ai denti ti spareranno più rapidamente e tu hai un tempo generalmente più ridotto per tutto quanto.
Il gioco può essere davvero eccitante, l'unico vero intoppo è il fatto che tu debba usare la "consolle" di comando per lanciarti nell'aria. Per il resto è grande!

Nico Tumiati



WARLORD WAR



L'imperatore nero ha attaccato i vari pianeti della sua galassia, perché è assetato da mire espansionistiche. Questa volta i suoi caccia imperiali hanno sferrato un micidiale attacco alla Terra nel tentativo di annettere anche il tuo pianeta ai suoi possedimenti. Tu, a bordo della tua navetta, dovrai cercare di fare tutto ciò che è in tuo potere per ostacolare le forze aliene. Superata la prima fase potrai cercare di raggiungere l'astronave-satellite dell'imperatore e, dopo aver percorso sempre battagliando i canali sulla sua superficie, trovare il punto vitale dove gettare la bomba che distruggerà la base nemica. Ricorda: il futuro della Terra dipende da te.

JOYSTICK PORTA 1

F1	scopo missione
F3	cambio fase
F7	inizio gioco

DRIVING SCHOOL



Chi di Voi pensava che per prendere la patente si dovesse per forza frequentare una scuola di guida commetteva un grosso errore. Ecco per Voi un entusiasmante gioco per il CBM-64 dove a bordo di un'automobile dovrai percorrere le strade di una cittadina di provincia, facendo attenzione a rispettare la segnaletica e le regole del traffico. Ogni tanto dovrai anche rispondere a dei semplici quesiti sul diritto di precedenza. Dovrai stare molto attento a come ti muovi, altrimenti verrai penalizzato in modo differente a seconda della gravità della tua mancanza. Ma la cosa non si esaurisce così. Per poter recuperare i sei pezzi della tua patente ed essere così promosso, dovrai, seguendo le indicazioni del sonar circa la distanza e del puzzle per la posizione, ritrovare le sei tessere nascoste un po' ovunque e che emettono un segnale radio. Attento però, se non recupererai la tessera nei 10 secondi a tua disposizione, la batteria di quest'ultima si esaurisce e potrai recuperare solo parte della tua patente. Dimostra quindi la tua abilità di guidatore e la tua informazione sulle regole stradali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inzio gioco

NICCO MECCA



Il simpatico Nicco ha trovato un modo originale, anche se un po' disonesto di arricchirsi. Infatti una volta introdottosi in uno dei numerosi cimiteri per auto, egli cercherà per mezzo degli ascensori di trovare i pezzi dell'auto che una volta rimessa insieme andrà a vendere come nuova. Tuttavia, come accade spesso nei cimiteri, anche qui Nicco troverà ad ostacolarlo uno o più fantasmi bombaroli che obbligheranno il tuo amico a concludere la sua operazione in un tempo limitato, pena la morte.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

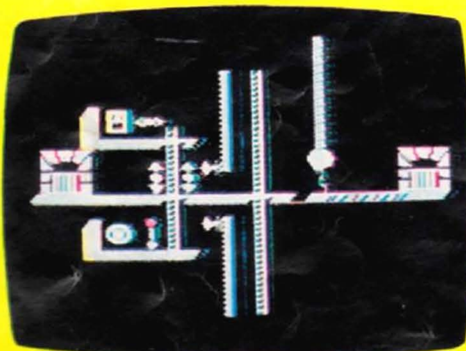
CRAK CRAK



Il piccolo ranocchio deve ritornare a casa ma si trova in difficoltà. Aiutalo a superare i mille pericoli della strada e le insidie del fiume. Superato uno schema le difficoltà aumenteranno e saranno necessarie maggiori abilità e buoni riflessi.

JOYSTICK PORTA 2

INSPECT

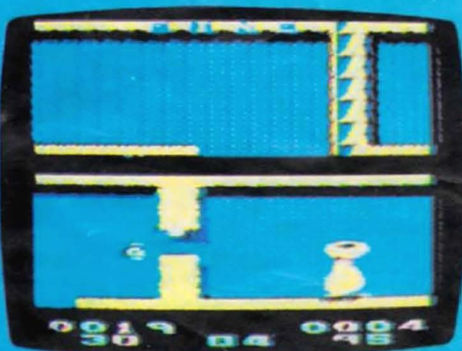


L'ispettore Gerrik è alla ricerca di un notissimo criminale che, dopo aver terrorizzato mezza Europa con le sue malefatte, si dice si sia nascosto in un antico maniero scozzese, dove, nelle segrete, ha immagazzinato tutta la refurtiva. Tu, impersonando il notissimo ispettore, dovrai furtivamente introdurti nella residenza del malvivente alla ricerca del bottino e con esso della via di uscita. Ma dovrai fare molta attenzione, perché nei sotterranei sono celati pericolosi trabocchetti e delle pericolosissime macchine che lanciano dei raggi mortali, che potrai però neutralizzare dopo averne identificato il tasto di azionamento. Non dimenticarti inoltre dei robot che sono capaci di elettrizzanti scosse.

JOYSTICK PORTA 1-2

FUOCO JOY PORTA 1	1 giocatore
FUOCO JOY PORTA 2	2 giocatori

VASI



Sei intrappolato in un labirinto sotterraneo e la tua unica possibilità di fuga è un apriscatole nascosto in uno dei vasi disseminati lungo il percorso. Questi vasi sono molto strani, infatti, da essi fuoriesono in continuazione degli ufo travestiti da bolle. Il loro contatto ti farà perdere preziosa energia, quindi fai molta attenzione! Per difenderti da questi ufo e per localizzare l'apriscatole puoi utilizzare il tuo fedele Orbens, la lunetta orbitante attorno al tuo testino. 10 colpi di Orbens contro il vaso lo trasformeranno in un diamante e solo con un ulteriore colpo potrai scoprire cosa esso nasconde: l'apriscatole, un mostro alieno, un bonus, un po' di energia. Una volta trovato l'apriscatole, raggiungi la botola per accedere al successivo livello (ce ne sono ben 30). Puoi scegliere se giocare da solo o contro un amico. In quest'ultimo caso il doppio schermo ti consentirà di controllare i progressi del tuo avversario per aiutarlo o anche per fargli compiere il lavoro e poi raccoglierne spietatamente i frutti!

JOYSTICK PORTA 2 (1)

N	inserire pausa
SPARO	confermare opzioni/ disinserire pausa
STOP	fine partita

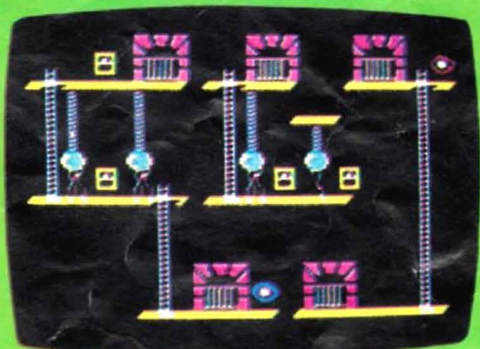
LEOPARD



Gli alieni sono riusciti a impiantare su una terra la fabbrica della morte. Da qui escono carrarmati lanciamissili che solo il nostro Leopard può distruggere.

JOYSTICK PORTA 2

BITTER



Sei il figlio dell'antico re di Orsa, annientato dal perfido conte Schlusin, che si è anche impadronito di tutti i tesori di tuo padre e li ha nascosti nel suo castello segreto. Armato solo del tuo coraggio dovrai furtivamente introdurti nella fortezza maledetta alla ricerca di quei tesori che ti permetteranno di riprendere il potere nel tuo regno, e liberare così i tuoi sudditi dalla tirannia del conte Schlusin. Ma le cose non saranno così semplici, perché i corridoi sono pieni di trabocchetti e vengono guardati a vista da strani robot che cercheranno di farti in ogni modo la pelle. Usa a tuo vantaggio i trabocchetti e le varie macchine lancia-saette, ma non disperare, perché raggiungere il tuo scopo non è impossibile.

JOYSTICK PORTA 1-2

FUOCO JOY 1 1 giocatore

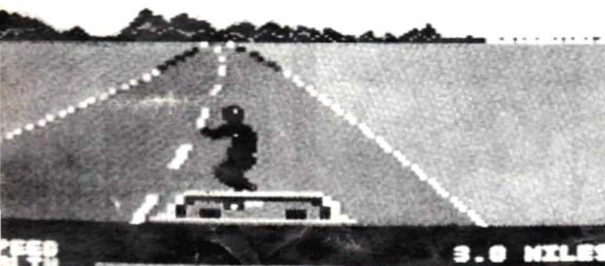
FUOCO JOY 2 2 giocatori

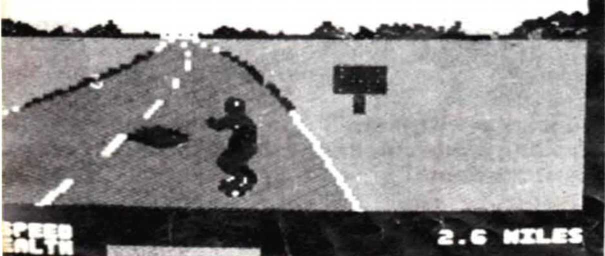


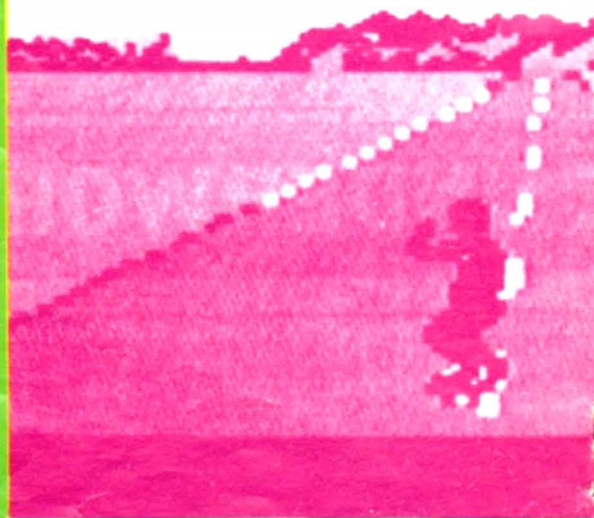
STREET

A TUTTO SK

Ci deve essere stato un momento nella giovinezza di ciascuno di noi in cui abbiamo indossato i nostri gambali, oliato bene le nostre rotelle e poi giù in picchiata per far cadere i bulli di turno.



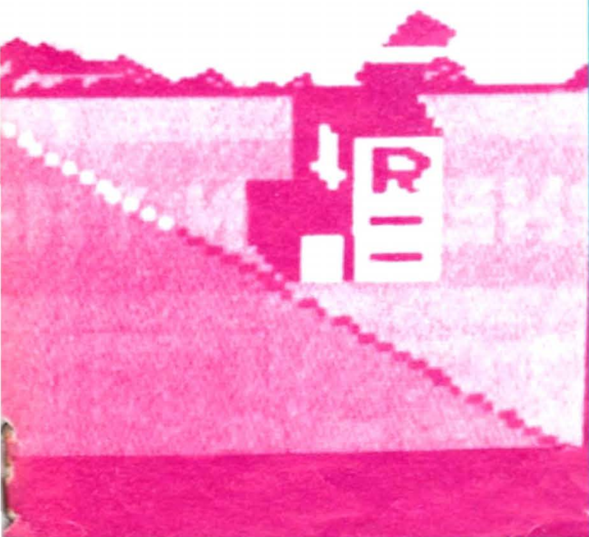




SURFER

ATEBOARD

Chi di voi non ha compreso una parola di ciò, è paragonabile al bullo in questione. Perché questo è un gioco per skateboarders! Presumo che la maggior parte di voi abbia posseduto uno skateboard a un certo punto della sua vita.



Mastertronic sembra preoccuparsi non poco degli skateboarders ed ha un'idea piuttosto realistica di come essi occupano il loro tempo libero.
Lo scopo di questo gioco è raccogliere il maggior numero possibile di bottiglie vuote di Coca-Cola dalla strada. Tutti si domandano se sia intenzione di Mastertronic quella di far rispettare la legge "Mantieni pulita la tua città" ai giocatori più assetati. Io penso piuttosto che un grande produttore di Coca... Oh! Intendo dire di Cola abbia aiutato Mastertronic nella sua campagna pubblicitaria. Il gioco sembra la finzione di una gara di corsa: la strada davanti a te si snoda in tutte le direzioni, eccoti in Pole Position. Lo scopo, abbiamo detto, è raccogliere il maggior numero possibile di bottiglie di Cola vuote ma questo è assai difficile quando ci sono persone che non sembrano condividere ciò che stai facendo. Queste sono persone piuttosto sadiche, ti prenderanno e ti distruggeranno. Tu controlli il tuo skateboard attraverso il joystick; lo muoverai verso destra e verso sinistra per il controllo direzionale e in avanti per accovacciarti sul tuo skateboard ed aumentare la velocità. Fire (fuoco) ti farà saltare nell'aria, e questo ti sarà molto utile per evitare i polli e l'olio scivoloso lungo la strada. Non tutti coloro che si trovano uno skate sotto ai piedi sono contro di te, alcuni ti chiederanno gentilmente di toglierti dalla loro strada prima che ti ritrovi a terra. E, poiché questo non li diverte abbastanza, lasceranno una bottiglia della più famosa bevanda del mondo, così che tu potrai godertela e tenerti il vuoto per il punteggio.
Al termine di ogni livello raggiungerai una banca di bottiglie dove i tuoi vuoti saranno gettati e ti verranno accreditati i punti. La lunghezza del gioco dipende dalla tua salute e considera che tu perdi una parte della tua salute ogni qualvolta vieni colpito: potresti anche perdere dei denti!
Graficamente questo gioco è monotono ed anche poco originale a causa del tipo di vedute tipico dei giochi sportivi. Il suono d'altro canto è "funky" ed anche un po' rustico: ti convince a perseverare. Street Surfer è abbastanza divertente ma, come la popolarità a buon mercato, comincerà presto a declinare.

Cr. Ba.

SIUMEBO



La tua galassia madre è stata invasa da colonizzatori alieni comandati dal Grande Gond, un feroce guerriero in grado di assoggettare ai suoi voleri le menti di tutte le creature viventi. Sei Siumebo, un leggendario eroe sopravvissuto a molti scontri con i sostenitori del Grande Gond. Hai la completa responsabilità di proteggere i pianeti della tua galassia dagli invasori alieni distruggendoli con la stupefacente pistola anti-molecolare. Impegnerai battaglie con varie creature ostili durante il viaggio verso un drammatico confronto col Grande Gond in persona. Potrai viaggiare attraverso i vari pianeti usando il trasportatore che ti apparirà come una sfera contenente un triangolo, e avvicinandoti al Grande Gond potrai guadagnare armamenti extra come i jet a spalla e l'esploratore spaziale che ti saranno utili per il proseguimento della missione.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F5	abbassa volume musica
F7	alza volume musica
F1	inserire pausa
F3	disinserire pausa
SPAZIO	seleziona mezzo trasporto

THE WALLS



Come spesso accade nella vita le persone che si amano si trovano dietro ad un muro. Ciò è ben noto al povero principe Punk, la cui amata Melinda è stata rinchiusa dal padre, che non approvava il loro amore, in una tetra prigione da qualche parte nei misteriosi labirinti di Soil. Con i suoi poteri magici il perfido Re ha disseminato dovunque malefici trabocchetti e malvagi mostri per impedire il raggiungimento della cella. Il povero principe dovrà allora affannarsi al salvataggio della sua bella e, evitando tutti i pericoli, raccogliere tutte le chiavi incantate escludendo così gradualmente i poteri del sovrano fino alla distruzione totale del sortilegio.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

IL GALLO



Una bella mattina il nostro amico gallo decide di darsi da fare con tutte le galline del pollaio. È nei suoi diritti e le galline oltretutto sembrano gradire il suo intervento se sfornano subito ovette freschissime da cui poi nasceranno dei bei pulcini. Ma il pollaio è infestato di nemici pericolosissimi che cercano di infilarsi nei piani alti per mangiare le uova e creare scompiglio nella famiglia del gallo che verrà bastonato duramente se si lascerà mangiare le uova. Per riuscire a contrastare i nemici il gallo deve mangiare a sazietà se no gli mancano le forze per lottare e per... essere felice.

JOYSTICK PORTA 2

POLE AND BLOOD



Questa storia comincia nel magico mondo di Najshii, un'oasi nel mare chiamato senza fine e dove esiste un'isola mistica dei sonni tranquilli. Molti anni fa i tuoi genitori sono stati uccisi e la tua fedele balia ti ha portato ai piedi del tempio, dove i ninja potessero allevarti e prendersi cura di te. Ora, diventato adulto, sei stato individuato dall'anziano signore delle pianure, che desidera tu difenda il passaggio fra la terraferma e l'isola. Dovrai stare molto attento perché il legno, messo a uso di ponte è molto viscido e nel combattere potresti perdere facilmente la presa. Combatti con astuzia e tenacia per difendere la tua terra. Ricorda che sullo schermo sono indicate la resistenza e la forza e che se la forza è bassa anche i tuoi colpi saranno meno efficaci così come quelli di tuoi avversari.

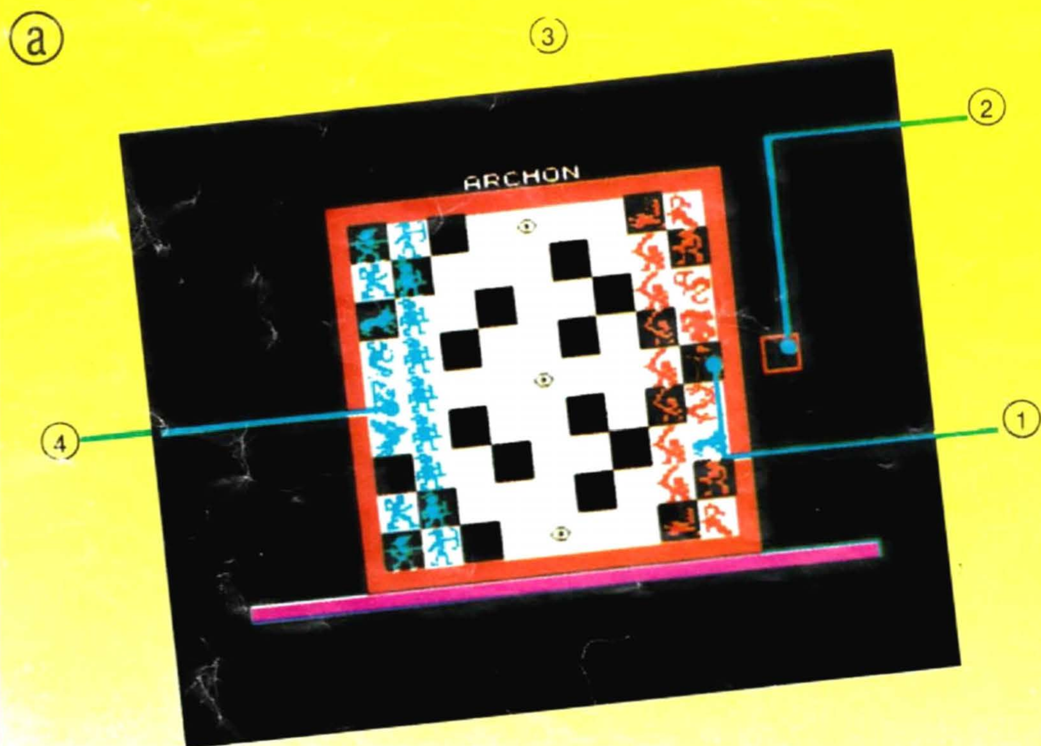
JOYSTICK PORTA 2

3	inizio gioco
W	salta in alto
X	si abbassa
Q	colpo forte alla testa
E	blocca
A	arretra
D	avanza
W + SPAZIO	salta in avanti
Q + SPAZIO	jab forte
E + SPAZIO	colpo alto
A + SPAZIO	gira
D + SPAZIO	jab medio
Z + SPAZIO	jab leggero
C	colpo basso
X + SPAZIO	salta indietro

ARCHON

Si tratta di un gioco strategico in cui le forze del male si scontrano con quelle del bene. All'inizio verrete accolti dalle fazioni opposte, schierate su ambo le parti di un terreno di gioco che gli scacchisti riconosceranno senza difficoltà. Potrete inoltre scegliere se controllare i buoni o i cattivi e se affrontare il computer. Avete a disposizione diciotto pedine diverse che si possono muovere per distanze diverse (ma senza restrizioni sulla direzione del movimento).

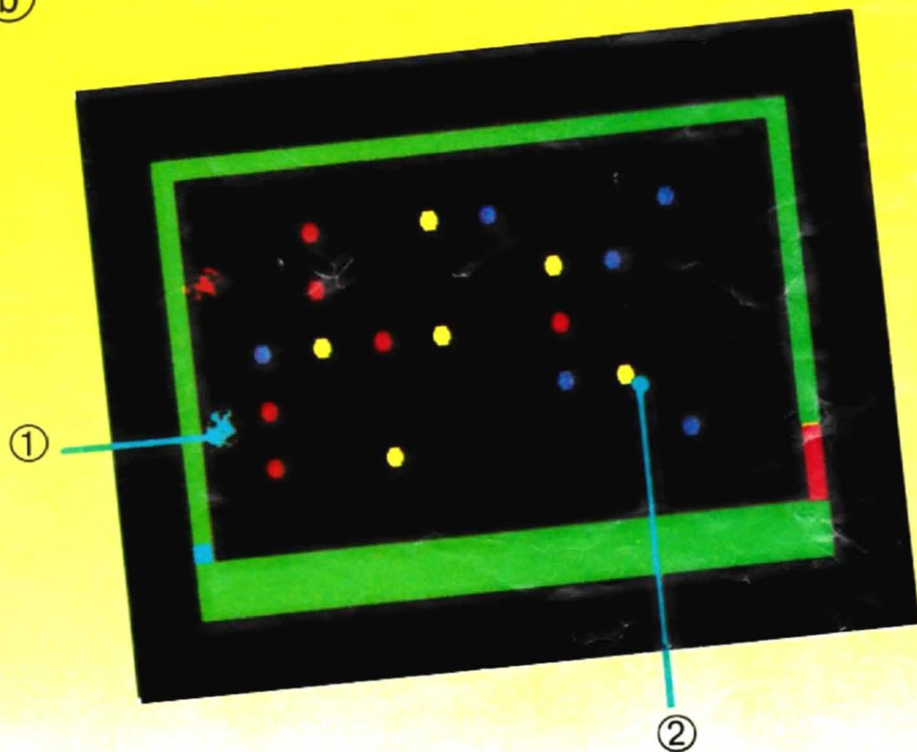
E qui però finiscono le analogie con gli scacchi. In *Archon*, ogni personaggio si guadagna il diritto di conquistare un riquadro già occupato affrontando in un duello l'avversario che lo occupa. I metodi difensivi sono svariati: ci sono personaggi che scagliano palle di fuoco, altri mettono mano alle spade e altri ancora generano dei letali campi di forza. Queste arcane scazzottature hanno luogo su uno schermo a parte, ai lati del quale due diagrammi a barre indicano la forza dei



A

1) Tanto per cominciare, provate a scompaginare l'avversario sottraendogli il suo campione. Se fin dall'inizio eliminerete il nemico più forte, sarete in vantaggio!
2) Usate questo quadratino per indicare il personaggio che volete spostare e dove lo volete portare, poi premete il pulsante di fuoco ed è fatta!
3) Non concentratevi solo sui personaggi più forti, ma ogni tanto sgusciate alle spalle degli avversari meno illustri ed eliminateli.
4) Usate l'incantesimo revitalizzante per restituire la vita ai personaggi che avete perso, ma badate che si tratti dei più forti! È inutile rianimare un cavaliere se avete un mago in lista d'attesa!

personaggi. Ogni volta che si è colpiti la forza diminuisce — finché una delle due "pedine" viene completamente annientata. Ciascuna fazione dispone anche di un essere magico che può lanciare incantesimi contro gli avversari: quello più insidioso è l'incantesimo che rianima e risana l'avversario sconfitto, restituendogli la sua forza.
Per spostare i pezzi, occorre posizionare un riquadro sopra il simbolo del personaggio prescelto e poi premere il tasto per "sollevarlo": lo si può poi spostare e deporre nel punto desiderato. Oltre che di riquadri bianchi e neri, il terreno di gioco è formato anche di riquadri grigi e il colore del riquadro su cui si trova un pezzo ne influenza la fortuna in combattimento. Per esempio, le forze del male danno il meglio di sé sui riquadri neri. Un'altra complicazione sono i cinque punti di potenza disposti a croce sulla scacchiera: si tratta di riquadri che hanno il potere di restituire le forze e di proteggere dalla magia. Occupandoli tutti e cinque, si diventa automaticamente vincitori.
Sulle prime, *Archon* può apparire semplice, ma c'è in esso un'implicita complessità che costituisce una sfida formidabile. Lo schermo dei combattimenti è purtroppo turbato da una grafica traballante, e sappiate inoltre che il computer ha una mira eccezionale.



B)

1) Se giocate contro il computer, ecco un buon consiglio: avvicinatevi il più possibile alla linea del fuoco avversaria e poi zigzagate dentro e fuori d'essa. Lo costringerete a sparare, e avrete così per ucciderlo tutto il tempo necessario al suo proiettile per raggiungere il lato opposto.

2) Questi oggetti sempre tra i piedi sono una bella seccatura, ma si rivelano utili se li usate come schermi difensivi.

3) Sullo schermo da combattimento, fate agitare a più non posso il vostro campione favorito: più si agita, meno rischia di essere colpito!

SKYCRAPERS



Un cantiere nel caos. Per riuscire a terminare il grattacielo in tempo l'impresa ha assunto un lavoratore infaticabile alle prese con mille problemi.

JOYSTICK PORTA 1

RESTORE	ricomincia
RUN STOP	pausa/riparte

BILLY BEER



Billy è ubriaco e il ritorno a casa ebbro di birra non è facile, specie se si ha a che fare con vigili, passanti e mostriciattoli abitatori del parco cittadino.

JOYSTICK PORTA 2

F1	un giocatore
F3	due giocatori
FIRE	gioca/pausa

BATTAGLIE STELLARI



In questo gioco bisogna difendere cinque generatori di energia da un massiccio attacco di unità aliene in grado di penetrare lo scudo protettivo esterno. Per fermare la corsa letale dei robot bisogna posizionarsi con il mirino e sparare un colpo di energia ad alto potenziale. La cosa non è però banale, perché spostare velocemente il mirino richiede una buona dose di abilità e occorre poi scegliere con cura il momento dello sparo per non esaurire i colpi e rimanere così alla mercé degli invasori.

JOYSTICK PORTA 2

L'EROE VOLANTE



L'eroe volante, venuto da una lontana galassia, deve combattere con tutte le sue forze nei cieli, nelle strade e nelle fogne della capitale del mondo per salvare l'umanità. Essa è minacciata dal Signore delle Tenebre, un uomo assetato di dominio che spera di conquistare il mondo intero impadronendosi della formula dell'Anti-Vita. La chiave per conoscere la preziosa formula è impressa nelle menti di alcuni umani. Per raggiungere questo obiettivo egli ha instaurato un regime di terrore in tutta la città. Il campo di battaglia è diviso in sei parti. I settori dall'uno al tre rappresentano le strade della città, mentre i settori che vanno dal quattro al sei sono le fogne e le gallerie sotterranee. Questi schermi sono popolati da spaventati cittadini. Compito dell'eroe volante è portare in zone sicure i cittadini attraverso gli archi del settore uno. Al contrario il maligno tenterà di portare quanti più cittadini possibile nella sua tana (settore sei). Vincitore di questo epico confronto sarà chi riuscirà a salvare o catturare il maggior numero di cittadini. Attenzione perché durante il gioco sia l'eroe volante che il suo nemico possono morire se il livello della loro energia vitale scende a zero.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine partita
F3	numero giocatori
F5	livello difficoltà
F7	inizio partita
RUN/STOP	inserire/disinserire pausa

TAPPER



Vi siete mai domandati se sareste dei bravi barman? Oggi potete scoprirlo, grazie a una scorta di bicchieri infrangibili (o quasi). *Tapper* vi mette alla prova in diversi tipi di bar, diversi ma tutti pieni di avventori assetati e piuttosto turbolenti. Dovrete servire loro delle bibite alla maniera western (cioè facendo scivolare i bicchieri per tutta la lunghezza del bancone) e riprendere al volo i bicchieri vuoti che vi vengono rispediti con lo stesso sistema. Se vi sembra facile, aspettate di giocare!





Ogni ambientazione contiene quattro banconi, accanto a ciascuno dei quali c'è un distributore di bibite. Gli avventori entrano dalla parte opposta e si dirigono al bancone: se riescono a giungere al bancone senza essere serviti, il barman viene buttato fuori facendolo scivolare per la lunghezza del bancone! Servire un avventore significa portare il barman al distributore più vicino e premere il pulsante di fuoco. Premendolo per una seconda volta, il bicchiere schizza via.
Gli avventori così serviti si allontanano per bere, e se ne vanno oppure restano in attesa di bere una seconda volta. Una volta vuoti, i bicchieri vengono fatti scivolare verso il barman, che deve prenderli al volo prima che ca-

2550

PLAYER 1 UP.

dano dal bancone; se non ci riesce, perderà una vita. Non fatevi però prendere dall'entusiasmo, e inviate soltanto le bibite effettivamente richieste: in caso contrario, gli avventori ignoreranno i bicchieri di troppo e li lasceranno cadere, facendovi perdere un'altra vita!

Se riuscite a servire in tempo utile tutti gli avventori, potete passare al bar successivo dopo uno schermo premio consistente in una specie di gioco delle tre tavolette: sul bancone ci sono sette lattine di bibite, e un seccatore ne agita sei e poi le mescola tutte. Se riuscirete a trovare la lattina che non è stata agitata, vincerete il bonus.

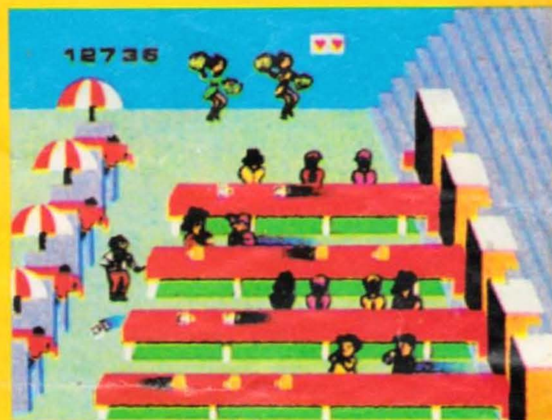
Ci si può aggiudicare un'altra forma di bonus prendendo le eventuali mance lasciate dagli avventori sul bancone, e a questo punto appare sul palcoscenico un duo di ballerine che vi intratterrà per un po'. Purtroppo anche gli avventori si fanno intrattenere, e quindi si lasciano sfuggire i biccheri, che cadono per terra.

Il barman si muove su e giù per il bancone e può anche avanzare per riprendersi più rapidamente i bicchieri. Bancone dopo bancone, il ritmo si fa sempre più intenso e gli avventori sempre più numerosi. Per rendere le cose difficili, alcuni degli ultimi bar sono addirittura a due piani! *Tapper* ha tre livelli di difficoltà e di difficoltà ne presenta a bizzeffe, non c'è dubbio!

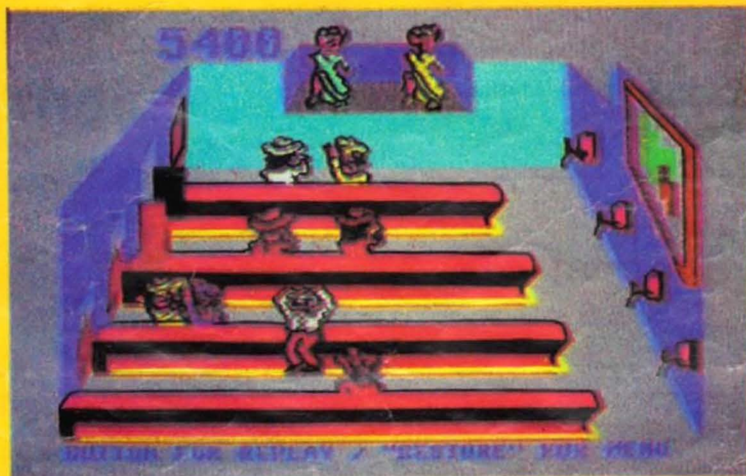
Vincenzo Bono



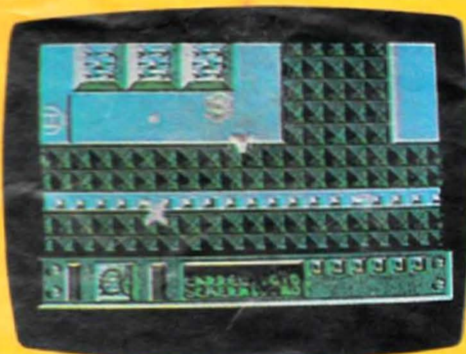








XIFIRRIS



Siete Xifirris, eroe della confederazione interplanetaria, e siete stato inviato dal comando federale su un pianeta artificiale popolato da alieni che si preparano ad invadere la Terra. Questo strano pianeta è suddiviso in 5 zone (alfa, beta, gamma, delta, epsilon) controllate interamente da un'unità centrale computerizzata. Il vostro scopo è distruggere questa unità dopo aver rintracciato e liberato 4 tra i più esperti astronauti della federazione. Uccidete alcuni scienziati nemici per ottenere delle passwords o drogateli per carpire loro informazioni. Sia le passwords inserite nel computer che le informazioni vi consentiranno di proseguire nella vostra missione. Fate attenzione perché dietro ad ogni angolo si nasconde un pericolo mortale: alieni in grado di danneggiare la vostra nave e addirittura buchi neri!

JOYSTICK PORTA 1

SPARO	inizio partita
SPAZIO	carrello su/giù
F7	scudi protettivi si/no
RETURN	visualizza tessere e passwords
SPARO	per decollare/per uscire dalla nave

APPLE EATER



Nel mondo della natura è accaduta una cosa veramente molto strana, il povero porcospino è diventato allergico a tutti gli animali del suo mondo e se viene in contatto con uno di loro muore rapidamente. Per colmo della sfortuna il povero animale è sempre affamato e deve quindi girare per il frutteto alla ricerca delle mele, frutto di cui è molto ghiotto. Accompagnalo nella sua pericolosa passeggiata, stando molto ben attento a tutto ciò che si muove che per il tuo amico può essere letale. Ricorda che il porcospino può fare balzi poderosi con i quali superare i numerosi ostacoli che troverà sul suo cammino, ma può cibarsi solo di mele.

JOYSTICK PORTA 1

F1	inizio gioco
F3	tastiera
F5	joystick
F7	modifica tasti

BASEBALL GAME



Ecco, finalmente, con questo entusiasmante gioco ti si presenta l'opportunità di giocare un'esilerante partita di baseball con il tuo amico del cuore o il tuo peggior nemico. Potrai di volta in volta impersonare un battitore o un lanciatore della squadra che rappresenti, mentre il tuo obiettivo dovrà essere quello di fare strike, quando lancia la tua squadra e di impedire invece di fare la stessa cosa ai tuoi avversari. Per muovere il tuo uomo dovrai premere una volta fuoco per posizionarlo mentre alla seconda pressione del bottone il tuo personaggio effettuerà la mossa da te scelta. Inutile dire che la partita deve essere giocata da due giocatori, ma se vuoi affinare la tua prontezza di riflessi, potrai impersonare entrambe le squadre, cercando di raggiungere per tutte e due i team il maggior punteggio possibile.

JOYSTICK PORTA 1-2

SPAZIO	graduatoria

SAMURAI WARRIORS



Molti anni orsono in Giappone la casta dei Samurai era molto famosa. Ogni persona eletta appartenente a questo gruppo doveva osservare delle rigide regole morali e di vita durante tutta la sua esistenza e anche i suoi figli fin dall'età dell'adolescenza venivano cresciuti nel culto di questa usanza. Tra le varie cose che un Samurai doveva essere in grado di fare vi era l'uso della spada, oggetto sacro di cui un samurai doveva essere fiero e che non doveva mai abbandonare. In questo gioco avrai la possibilità come un vero samurai di dimostrare la tua abilità nel difendere il tempio dall'attacco dei nemici. Utilizza al meglio la tua abilità di spadaccino e la tua prontezza di riflessi. Sullo schermo sono indicate la forza e la resistenza. Ricorda che meno forza tu e il tuo rivale avrete e meno efficaci saranno i colpi.

JOYSTICK PORTA 2

Q	rituale
W	salto
X	si abbassa
A	arretra
D	avanza
E	ferma
C	stoccata
Z	mossa rapida bassa
W + FUOCO	salto avanti
A + FUOCO	gira
X + FUOCO	salto indietro
E + FUOCO	sferzata alla testa
D + FUOCO	sferzata al busto
C + FUOCO	sferzata alle gambe
Q + FUOCO	fendente alla testa

ZONA ZERO



Gli alieni hanno invaso la Terra. La tua missione è fermare la loro avanzata e distruggere la loro fortezza, la Zona Zero! Sotto il tuo controllo hai 5 robot e il lasertron, un'arma incredibilmente sofisticata che deve essere portata fino alla Zona Zero prima che gli alieni riescano a dominare tutta la Terra. Per riuscire nell'impresa devi spingere il lasertron con i tuoi robot lungo un percorso infestato da nemici di ogni tipo e suddiviso in ben trenta zone, una più pericolosa dell'altra. Preparati ad utilizzare un robot per distruggere gli alieni e spianare la strada al lasertron che deve assolutamente raggiungere la zona zero. Ricordati che il destino della Terra è nelle tue mani!

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera
2	joystick
3	informazioni
4	dimostrazione
5	inizio partita
I	accelerare
Q	decelerare
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	sparare
H	inserire pausa
L	disinserire pausa
A + G	fine partita

IRON MAN



Dopo esserti addormentato nel 20° secolo ti sei risvegliato nel regno di re Arturo a Camelot. L'unico modo per risolvere il mistero sarà trovare la spada magica, Encantada, e combattere in 3 differenti mondi per il Regno del Castello, dove finalmente troverai la soluzione. Incontrerai molti diavoli come gufi dai grandi occhi, ragni, pescecani, e piante mortali. Ahimè 4 elementi del 20° secolo, il fuoco che non arde, lo specchio della speranza, l'elisir della vita, la voce dell'ultramondo, sono misteriosamente entrati in questo antico mondo e tu dovrai presentarli ai guardiani del loro regno per ripristinare l'armonia della natura. In che modo combattere in questo antico mondo? Soltanto chi sopravviverà potrà dirlo. Ma non darti per vinto perché l'umanità intera dipende da te.

JOYSTICK PORTA 1

O	sinistra
P	destra
Q	salta
SPAZIO/FUOCO	spada

"180"

Come tutti sanno, fino ad oggi nessuno è mai riuscito a creare un gioco di freccette decente per il 64, anche se ci hanno provato in molti. Come mai? Sarà per motivi tecnici, o forse perché non c'è gusto a giocare a freccette senza birra?

La Mastertronic si è gettata nell'impresa e ha prodotto *180*. Si può giocare in tre modi. Il primo è un modo di allenamento: nel giro di sessanta secondi, dovete colpire tutti i numeri nel loro ordine. Per lanciare, dovete guidare in diagonale una mano animata sullo schermo e poi premere il pulsante di fuoco per colpire il numero desiderato.

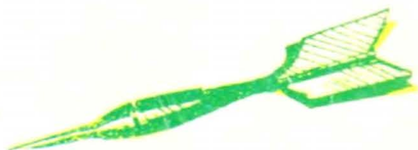
Il modo a due giocatori è una partita vera e propria: vince il primo a giungere a zero. Il modo principale è un torneo di freccette: parteciperete alle sue semifinali, incontrando uno degli otto avversari creati dalla Mastertronic, ognuno con una propria identità individuale: basti pensare che ci sono personaggi come Bill il panzone, Dave il viscido e Larry mano di velluto, tutti graficamente ben identificabili.

Se riuscirete a giungere in finale, dovrete affrontare il Maradona delle freccette, Jammy





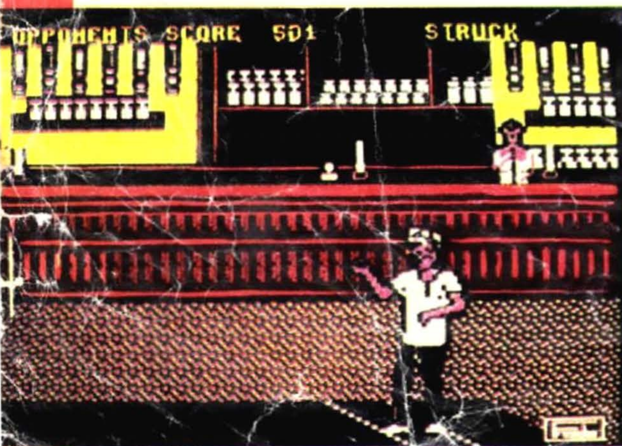
Jim. Il guaio di Jim (e di questo gioco) è che ogni volta che gioca, Jim ottiene sempre lo stesso punteggio... 180! Monotono, no? Gli effetti sonori sono scarsi, ma è simpatico il modo in cui il 64 strilla "Centottanta!" ogni



volta che raggiungete questo punteggio.

La Mastertronic ha rischiato grosso, ed è riuscita a creare il miglior gioco di freccette per il 64: la grafica è graziosa e ci sono alcuni buoni effetti.

Certo, giocare a freccette sul computer può sembrare strano, però vi eviterà di fare un sacco di buchi nel muro del salotto!





OGNI
MESE
IN
EDICOL

TOP
DISK

DUE
FACCIATE
CON LA
MIGLIORE
PRODUZIONE
MONDIALE

DUE FACCIATE PIENE DI COMBATTIMENTI
E STRATEGIA BELLICA

2 AFLOPPY

ULATOR

A NON PERDERE!

A LUNGO
OO SEGNATO
O E PIEGA
NDO IL
GGIO INDICATO

PER
LA
S

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

12

HIT PARADE

12

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE
1 PIERO - 2 BITE BACK
3 FACEBALLS - 4 BOSCO SPAZIALE
5 TIRO A SEGNO - 6 L'ARMA SACRA
7 NET - 8 F 104 II - 9 WARLORD WAR
10 DRIVING SCHOOL - 11 NICCO MECCA
12 CRAK CRAK - 13 INSPECT - 14 VASI
15 LEOPARD - 16 BITTER

COUNTER

LATO B / CBM 64

17 SIUMEBO - 18 THE WALLS
19 IL GALLO - 20 POLE AND BLOOD
21 SKY CRAPERS - 22 BILLY BEER
23 BATTAGLIE STELLARI - 24 L'EROE VOLANTE
25 XIFIRRIS - 26 APPLE EATER
27 BASEBALL GAME - 28 SAMURAI WARRIORS
29 ZONA ZERO - 30 IRON MAN

COUNTER

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI